CARTES · CONTRATS TAROT

Tarot : règles des contrats (Prise, Garde, sans, contre)

Mis à jour le 23 août 2026

Prise, Garde, Garde sans et Garde contre : ordre des enchères, attribution du chien, multiplicateurs et calcul officiel du score.

Au tarot français à 4 joueurs, les enchères déterminent l'engagement du preneur, le sort du chien et le multiplicateur du score. Les quatre contrats officiels, du plus faible au plus fort, sont la Prise, la Garde, la Garde sans le chien et la Garde contre le chien. Pour la distribution, les Bouts et le jeu de la carte, consultez les règles complètes du tarot français.

Les quatre contrats du tarot

Contrat	Que devient le chien ?	Coefficient
Prise	Le preneur le montre, l'ajoute à sa main puis écarte 6 cartes	×1
Garde	Le preneur le montre, l'ajoute à sa main puis écarte 6 cartes	×2
Garde sans	Il reste caché et ses points reviennent au preneur	×4
Garde contre	Il reste caché et ses points reviennent à la défense	×6

Le coefficient multiplie la valeur de base de la donne et la prime du Petit au bout. Il ne change ni la valeur des cartes, ni le seuil imposé par le nombre de Bouts.

Comment se déroule l'enchère ?

Le joueur placé à droite du donneur parle en premier, puis chacun intervient une seule fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut passer ou annoncer un contrat supérieur au précédent.

1. Prise, aussi appelée Petite
2. Garde
3. Garde sans le chien
4. Garde contre le chien

Le joueur qui a annoncé le contrat le plus fort devient le preneur et joue seul contre les trois défenseurs. Si tout le monde passe, le joueur à droite du donneur distribue une nouvelle donne.

Prise et Garde : chien visible et écart

Après une Prise ou une Garde, le donneur tend le chien au preneur. Celui-ci retourne immédiatement les 6 cartes pour que tous les joueurs les voient, puis les ajoute à sa main.

Le preneur constitue ensuite un écart de 6 cartes, face cachée. Cet écart comptera avec ses plis à la fin de la donne.

- Il est interdit d'écarter un Roi ou un Bout.
- Un atout ne peut être écarté que si aucune autre solution n'existe.
- Tout atout placé à l'écart doit être montré à la défense.

La Prise et la Garde utilisent donc exactement le même chien. Leur différence porte sur le coefficient du score : ×1 pour la Prise et ×2 pour la Garde.

Garde sans : le chien appartient au preneur

En Garde sans le chien, personne ne regarde les 6 cartes. Elles restent face cachée et seront comptées avec les plis du preneur à la fin de la donne. Il n'y a pas d'écart.

Un Bout présent dans ce chien appartient donc au preneur et réduit son seuil de points, même s'il n'a jamais vu la carte pendant la partie.

Garde contre : le chien appartient à la défense

En Garde contre le chien, les cartes restent également face cachée, mais elles seront comptées avec les plis de la défense. Le preneur joue uniquement avec les 18 cartes distribuées dans sa main.

Ce contrat possède le coefficient le plus élevé, ×6, car le preneur renonce au chien et en abandonne les points aux défenseurs.

Le seuil dépend des Bouts, pas du contrat

À la fin de la donne, comptez les Bouts présents dans les plis du preneur, en incluant le chien s'il a demandé une Garde sans. Le seuil à atteindre est le même pour les quatre contrats :

- 0 Bout : 56 points
- 1 Bout : 51 points
- 2 Bouts : 41 points
- 3 Bouts : 36 points

Calcul du score selon le contrat

Mesurez d'abord l'écart entre les points du preneur et son seuil. Ajoutez la base fixe de 25 points, puis appliquez le coefficient du contrat :

(25 + écart au contrat) × coefficient

Ajoutez ensuite les primes éventuelles de Poignée, de Petit au bout et de chelem. Si le contrat est réussi, chaque défenseur marque cette valeur en négatif et le preneur trois fois cette valeur en positif. En cas de chute, les signes sont inversés.

Exemple : un preneur réussit une Garde avec 8 points d'avance, sans prime. La valeur est (25 + 8) × 2 = 66. Chaque défenseur marque 66 et le preneur +198.

Primes à ne pas confondre avec le contrat

- Poignée simple : 10 atouts, prime de 20 points
- Double Poignée : 13 atouts, prime de 30 points
- Triple Poignée : 15 atouts, prime de 40 points
- Petit au bout : 10 points multipliés par le coefficient du contrat pour le camp qui gagne le dernier pli contenant le Petit
- Chelem annoncé et réalisé : 400 points
- Chelem non annoncé mais réalisé : 200 points
- Chelem annoncé mais manqué : 200 points

La prime de Poignée revient au camp qui gagne la donne, même si la Poignée a été présentée par le camp adverse.

Erreurs fréquentes

- Attendre le premier pli pour montrer le chien en Prise ou en Garde
- Attribuer le chien à la défense en Garde sans
- Fixer le seuil à 56 points sans compter les Bouts
- Oublier les 25 points de base dans le calcul du score
- Confondre Garde sans, où le chien compte pour le preneur, et Garde contre, où il compte pour la défense
- Annoncer une triple Poignée avec 13 atouts au lieu de 15

FAQ : contrats du tarot

Quelle différence entre une Prise et une Garde ? Le traitement du chien est identique : il est montré, ajouté à la main du preneur puis remplacé par un écart de 6 cartes. Seul le coefficient change : ×1 pour la Prise, ×2 pour la Garde.

À qui appartient le chien en Garde sans ? Au preneur. Les cartes restent cachées pendant la partie, puis leurs points et leurs éventuels Bouts sont ajoutés à ses plis.

À qui appartient le chien en Garde contre ? À la défense. Les cartes restent cachées et sont comptées avec les plis des défenseurs.

Le contrat change-t-il le nombre de points à atteindre ? Non. Le seuil dépend uniquement des Bouts du preneur : 56, 51, 41 ou 36 points. Le contrat détermine le coefficient appliqué au score.

Peut-on écarter un Roi ou un Bout ? Non. Un atout ordinaire ne peut être écarté que si le preneur ne peut faire autrement et doit alors être montré.